PAUL PHOENIX

TEKKEN 1/2/3

Nombre completo: PAUL PHOENIX
Nacionalidad: ESTADOUNIDENSE.
Edad: 27 AÑOS.
Altura: 1,87 MTS.
Peso: 85 KGS.
Tipo de sangre: O.
Ocupación: GUARDAESPALDAS O PELEADOR CALLEJERO.
Estilo de lucha: JUDO Y VARIADAS ARTES DE LUCHA.
Hobby: LAS MOTOCICLETAS.
Debilidades: LAS PIZZAS.
Apariciones: TEKKEN, TEKKEN 2 Y TEKKEN 3.

Nacido en Nueva York, Paul Phoenix se acostumbró desde chico a desenvolverse en las calles. Tanto que, al crecer, se convirtió primero en guardaespaldas de renombrada y poco respetable gente del submundo y luego en un peleador callejero profesional. Su pasión por romper huesos es sólo comparable con su amor por las motocicletas y las pizzas. Experto en Judo y con toda la experiencia de haber crecido en las calles de una ciudad peligrosa y violenta como Nueva York, Paul Phoenix tiene la teoría de que es invencible. Teoría que trata de demostrar enfrentando a los 23 luchadores más poderosos del planeta y conseguir así el primer puesto en los torneos de Tekken. Su autoconfianza es abrumadora, convirtiéndolo en una meaquina letal de lucha. Eficaz. Veloz. Duro... y prácticamente invencible.

CLUB PLAYSTATION #1 es una publicación de MAYDAY COMICS. Av.Corrientes 1665 2ºC. Tel: 375-1349.
Director: Marcelo Ciccone. Distribuyen en Capital: Rubbo, Muñiz 1668. En Interior: SADYE, Belgrano 355.
Impreso en Buschi, Ferré 2250. ISSN 1514-1845. ENERO 1999.

SENSACIONAL CONCURSO
TRUCOS Y MUCHO MAS

CLUB PLAYSTATION

TOMB RAIDER III
ADVENTURES OF LARA CROFT

SUPER TRUCOS
-SELECCION DE NIVEL
-TODOS LOS ITEMS Y LAS ARMAS

DUKE NUKEM TIME TO KILL
-INVULNERABILIDAD
-TODAS LAS ARMAS MUNICIONES-LLAVES
-SELECTOR DE NIVELES

METAL GEAR SOLID
ESTRATEGIAS

CRASH BANDICOOT III
SOLUCIONES COMPLETAS

Año 1
#1
$ 2,90.
MAYDAY COMICS
9 771514 184005 00001

PREVIEWS-NOTICIAS-FICHAS Y POSTERS
NEED FOR SPEED III: REPORTAJE A LOS CREADORES

Club Playstation

EL MUNDO PLAYSTATION

Los jugadores de Playstation aumentan con cada año que pasa. Cada día hay un nuevo admirador de todas las enormes posibilidades que esta consola es capaz de entregar a su dueño. Posibilidades que no se restringen unicamente a un rato de ocio. Qué equivocados están los que consideran a esta consola como un soporte para simples jueguitos. Nada más alejado de la realidad. Cuando nos sentamos frente a nuestro televisor con un pad entre las manos, todo un nuevo mundo se abre ante nosotros. Un mundo de aventuras, desafíos y peligros. Un mundo en el que nosotros somos los protagonistas y no un simple conjunto de sprites o polígonos. Un mundo plagado de los más bellos e impredecibles escenarios y paisajes que jamás hayan imaginado las mentes más soñadoras. Pero, claro... para poder apreciar toda esta maravilla y dejarse transportar a esos mundos de ensueño, hay que tener una Playstation. O, al menos, haber jugado una vez con una de ellas.

Para todos aquellos aventureros que se adentran sin miedo ni prejuicios en el reino de la fantasía más pura, es que está dedicado este nuevo emprendimiento de Mayday Comics. En este *Club Playstation* podrás encontrar absolutamente todo lo que te interesa. No sólo las novedades, sino también comentarios de juegos que ya están en la calle; información sobre el mundo de los video-juegos; las novedades que Sony suele tener mes a mes para los afortunados dueños del 'mundo Playstation'; todos los trucos, estrategias y passwords para que la diversión con ese juego que compraste hace ya unos meses, te dure unos cuantos meses más. Porque ése es el secreto de los juegos: no se terminan una vez que llegaste al final, sino que todavía queda mucho más por descubrir en ese 'simple' CD. Y éso es lo que queremos brindarles todos los meses: entretenimiento sin límites.

NEWS

SEPARADOS AL NACER

* Boogie, de Vigilante 8 / Barry Gibb, de los Bee Gees.
* Tai' Fu / El tigre de Kellog's.
* Law, de Tekken 3 / Bruce Lee.
* Duke Nukem / Dolph Lundgren.
* Leon Kennedy / Leo Di Caprio.








EL NUEVO JUEGO DE STAR WARS

El rumor: El juego de *Star Wars: Episode One*, correspondiente a la primera de las películas de la segunda -o, mejor dicho, primera- saga de la serie, sería lanzado para múltiples sistemas de juegos al mismo tiempo que el estreno del film en los USA.

La verdad: Hay, de hecho, dos juegos de *Star Wars: Episode One* en desarrollo para diversos sistemas. Dada la infinita capacidad de la licencia, no sería raro que el juego aribara a los mercados en sus versiones para PC, N64 y, por supuesto, Playstation.

¿SE VIENE LA PLAYSTATION 2?

Hace pocos días se comenzó a correr la versión de que para la Navidad de 1999, *Sony* lanzaría al mercado la consola *Playstation 2*, con un lector de DVD incorporado en lugar del ya conocido CD. Cuando quisimos averiguar más al respecto, chocamos con un duro muro de silencio. Si hay algo de cierto en ésto, entonces la gente de *Sony* no quiere que nadie se entere por ahora. Claro que, teniendo en cuenta la cantidad de Playstation que hay dando vueltas en todo el mundo (se cuentan 19 millones solamente en USA), sería descabellado pensar que Sony pueda cambiar la plataforma de todos sus juegos el año próximo. Por lo pronto, lo único que se puede hacer es esperar.

SÓLO PARA PÚBLICO ADULTO...

Un enorme segmento del mercado de consolas estadounidense a comenzado a importar la White Playstation, creada especialmente para ser comercializada en Asia. Esta Playstation tiene dos grandes diferencias con la Playstation distribuida en el resto del mundo. La primera es que posee una mayor protección contra copias piratas. La segunda es que posee un decodificador MPEG que permite jugar con discos MPEG. Consecuentemente, estas Playstation han hecho aparecer un mercado clandestino de videodiscos pornográficos. Se entiende entonces que Sony no haya comentado oficialmente nada sobre este desarrollo.

CRASH BANDICOOT WARPED

Crash regresa con más movimientos y jugabilidad que nunca. Acá tenés la guía completa para los secretos, los bosses y las áreas secretas.

Movimientos Nuevos

Al final de cada una de las cinco Warp Chambers, deberás enfrentarte a un boss. Al vencerlo, ganarás un movimiento nuevo que te permitirá moverte con más facilidad en los niveles siguientes.

1. Super Belly Flop:

Lo conseguirás luego de derrotar a Tiny Tiger en la Warp Chamber 1. Debés presionar X para saltar y ○ en el aire. Te sirve para tomar muchas cajas a la vez y para abrir algunas que parecen trabadas.

2. Double Jump:

Luego de Dingodile en la Warp Chamber 2. Debés presionar X para saltar y, en el aire, X nuevamente.

3. Death Tornado Spin:

Luego de N. Tropy en la Warp Chamber 3. Presioná □ repetidas veces y, en el aire, presioná rapidamente □.

4. Fruit Bazooka:

Luego de N. Gin en la Warp Chamber 4. Mantené presionado R2 para desenfundar tu Fruit Bazooka y apretá ○ para disparar.

5. Speed Shoes:

Luego de N. Cortex en la Warp Chamber 5. Mantené presionado R2 mientras corrés para generar más velocidad.

Contra El Tiempo

1. Sapphire Relics:

Luego de terminar un nivel, podrás volver a entrar en él y cruzarlo lo más rápido que puedas. Si lo hacés en menos del tiempo establecido (cada nivel tiene tiempos diferentes), serás recompensado con una Sapphire Relic. Cada cinco que juntes, un nivel escondido se abrirá.

2. Gold Relics y Platinum Relics:

Luego de batir el tiempo de un nivel específico, un Gold Time se activará. Si conseguís todas las Gold Relics, podrás probar tu suerte con el Platinum Time.



3. Truco de Tiempo:
No te molestes en enfrentarte a los tiempos de cada nivel hasta que no hayas derrotado a todos los bosses. Podrás moverte mucho más rápido en ellos con los Speed Shoes y el Double Jump.

Niveles Secretos



Para encontrar la Warp Area, saltá sobre la plataforma azul en el centro del Warp Room. Por cada cinco Sapphire, Gold o Platinum Relics que tengas, podrás abrir un nivel secreto nuevo.

Cristales y Gemas



Si lo único que buscás es derrotar a los bosses y atravesar el juego lo más rápido posible, debés recolectar los 25 cristales diseminados por los 25 niveles del juego. En cambio, si querés terminar el juego con un rendimiento del 100%, debés recolectar las gemas de colores escondidas en el juego.

WARP CHAMBER 1 (niveles 1 al 5)

Boss: Tiny Tiger
Tiny Tiger saltará hacia vos cinco veces. En el quinto salto, clavará su arma en el suelo y quedará atascado. Atacalo con el Spin Dash (giro veloz). Luego de golpearlo, un grupo de tigres correrá hacia vos: esquivalos y esperá a que Tiny salte sobre vos nuevamente. Tiny atacará en dos oportunidades más: una con seis saltos y otra con siete. Repetí la operación y lo vencerás.

Datos:
* *Camino de la gema roja (nivel 4 - Bone Yard):* Luego de encontrar la Gema Roja en el nivel 12 , volvé a este nivel para encontrar



el camino de la Gema Roja. Al final de éste, encontrarás una Gema Clara.

WARP CHAMBER 2 (niveles 6 al 10)

Boss: Dingodile
Corré hacia la izquierda para esquivar sus tiros. Entonces, Dingodile comenzará a disparar derecho, destruyendo sus protección de hielo. Corré a la derecha mientras te sigue con sus disparos, y volvé hacia la izquierda. Cuando sus bloques comiencen a explotar, corré hacia la abertura y atacalo con el Spin Dash. El paquete de Dingodile comenzará a hacer ruidos: salí del lugar antes de que explote. Repetí la operación tres veces para matarlo.

Datos:
* *Correr o morir (nivel 8 - Hog Ride):* Para ganar un cristal en este nivel, debés cruzar la línea de meta en primer lugar. Para tener un arranque más veloz, en la línea de largada, presioná X



entre la segunda luz roja y la luz verde.
* *Camino de la Gema Púrpura (nivel 9 - Tomb Time):* Luego de recolectar la Gema Púrpura en el nivel 13, volvé a este nivel y verás que un nuevo camino se ha abierto desde la última vez que estuviste. Aquí encontrarás la Gema Clara escondida y el resto de las cajas que necesitás romper para hallar otra Gema Clara.

WARP CHAMBER 3 (niveles 11 al15)

Boss: N. Tropy
Usá el Double Jump para esquivar los ojos voladores y los rayos laser. Luego, corré por sobre los bloques para alcanzar a N. Tropy. Atacalo con el Spin Dash para reactivar los ojos voladores y los lasers. Repetí ésto tres veces para derrotarlo.

Datos:
* *Camino de la Gema Amarilla (nivel 11 - Dino Might!):* Luego de halar la Gema Amarilla en el nivel 27, volvé a este nivel. Tomá el camino de la Gema Amarilla al comienzo del nivel. Aquí encontrarás la Gema Clara escondida y el resto de las cajas que necesitás romper para hallar otra Gema Clara.



* *Nivel secreto (nivel 11 - Dino Might!):* Mientras caminás por el camino de la Gema Amarilla, saltá sobre el segundo pterodáctilo que veas y pasarás a un nivel escondido. Terminá este nivel para recibir otra Gema Clara.
* *Gema Roja (nivel 12 - Deep Trouble):* Para encontrar la Gema Roja, andá hasta el final del nivel donde verás la Warp Out Ball, pero no entres en ella. Accioná la Action Box con el signo ! en ella. Volvé hasta la intersección con forma de Y que no pudiste atravesar antes: ahora las cajas se han transformado en cajas de TNT. Tocá una caja y alejate rápido antes de que explote. Nadá hasta el final del camino para hallar la Gema Roja.
* *Gema Púrpura (nivel 13 - High Time):* Para hallar la Gema Púrpura, tomá el camino difícil saltando sobre la plataforma a mitad de camino del nivel, justo después del cristal. Para poder tomar este camino, no debés morir antes de subir a la plataforma.
* *Nivel secreto (nivel 14 - Road Crash):* Estrellá tu motocicleta en el cartel amarillo del alien sobre el costado izquierdo de la ruta para aceder a un nivel escondido.

WARP CHAMBER 4 (niveles 16 al 20)



Boss: N. Gin
Primero atacará en un robot gigante. Presioná ○ para dispararles a las areas amarillas brillantes en el cuerpo del robot. Cuando dispare su ametralladora, agachate en cualquiera de las dos esquinas inferiores. N. Gin volverá al mando de una nave espacial. Disparale a las areas amarillas para destruir la nave.

Datos:
* *Camino de la Gema Azul (nivel 16 - Sphynxinator):* Luego de



adquirir la Gema Azul en el nivel 20 , volvé a este nivel y saltá sobre la plataforma de la Gema Azul para descubrir una Gema Clara escondida y el camino de la Gema Azul.
* *Gema Azul (nivel 20 - Tomb Wader):* Para hallar la Gema Azul, debés alcanzar la plataforma del camino difícil (pasá el area del agua con las tres cajas de nitro en el final) sin morir. Seguí el camino a la Warp Out Ball para hallar la Gema Azul.

WARP CHAMBER 5 (niveles 21 al 25)



Boss: N. Cortex
Corré en sentido contrario a las agujas del reloj alrededor del laser, mientras rota hacia vos y esperá a que Cortex comience a arrojar minas. Cuando lance la última, su escudo de fuerza se desvanecerá. Atacalo con el Spin Dash reiteradas veces hasta que caiga en el agujero del centro de la habitación. Cortex saldrá nuevamente: esquivá el remolino y, cuando Cortex lance la última mina, volvé a atacarlo con el Spin Dash para devolverlo al agujero. En el ataque final, esquivá las dos máscaras y, cuando Cortex lance la última mina, atacalo con el Spin Dash.

Datos:
* *Camino de la Gema Verde (nivel 21 - Gone Tomorrow):* Luego de encontrar la Gema Verde en el nivel 23, volvé a este nivel y tomá el camio de la Gema Verde (ubicado justo después del area bonus) para descubrir una Gema Clara.
* *Gema Verde (nivel 23 -*



Flaming Passion): Para hallar la Gema Verde, alcanzá la plataforma del camino difícil (ubicada justo después del tercer check-point del nivel) sin morir. Seguí el camino hasta encontrar la Gema Verde y volvé al camino principal para terminar el nivel.
* *Gemas de Colores (nivel 25 - Bug Lite):* Con las cinco Gemas de colores, andá a



este nivel. Ahora podrás meterte en la sección de colores y recibir una Gema Clara.

WARP CHAMBERS SECRETOS

Nivel 27 - Hang'em High Secret Warp:
* *Gema Amarilla:* Debés tener 10 relics para entrar a este nivel. Seguí el camino de esta nueva area y, luego de algunos movimientos astutos, la Gema Amarila será tuya.

Nivel 26: Debés tener 5 relics para entrar a este nivel.
Nivel 28: Debés tener 15 relics para entrar a este nivel.
Nivel 29: Debés tener 20 relics para entrar a este nivel.
Nivel 30: Debés tener 25 relics para entrar a este nivel.

¡Tu referencia nº 1 para códigos secretos, estrategias y tácticas!

ACCESO PERMITIDO

C&C: RED ALERT RETALIATION

En el medio del juego presioná Δ para hacer aparecer la barra lateral. Ahora, mové el cursor sobre los símbolos apropiados (X, ○, Δ, □) y presioná en cada secuencia con el botón ○ para



obtener los siguientes resultados:
* Ganar la misión: ○, ○, Δ, X, X, □. Esto hará que, automáticamente, ganes el nivel en el que estás.
* Perder la misión: ○, X, ○, □,



□, X. Esto hará que, automáticamente, pierdas el nivel en el que estás.
* Desocultar: Δ, Δ, X, ○, Δ, □. Esto hará que los objetos ocultos se desactiven, permitiéndote ver todo el mapa.
* Más dinero: X, X, □, ○, ○, ○. Esto hará que tu dinero



aumente $1.000 cada vez que ingreses el código.
* Parabomb: X, X, X, ○, Δ, □. Esto te dará el arma Parabomb.
* Nuke: ○, X, ○, ○, X, □. Esto te dará el arma Nuke.
* Chrono: □, ○, Δ, X, ○, ○. Esto te agregará el arma Chrono en tu inventario.
* Iron Curtain: □, X, ○, X, Δ, Δ. Esto te agregará el arma Iron Curtain en tu inventario.

-RESIDENT EVIL 2: DUAL SHOCK VERSION

-Cómo jugar con Chris Redfield y Ada:

Para poder jugar con los dos nuevos personajes, debés superar el Escenario B con Leon



o Claire (las partidas viejas guardadas de Resident Evil 2 sirven). Esto habilitará el Extreme Battle Mode.
1- Debés triunfar en el Extreme Battle nivel 1, lo que te dejará jugar con Ada.





2- Luego, un nivel 2 de dificultad se activará, dejándolo disponible.
3- Completá el nivel 2 con cualquiera de los tres personajes disponibles (Leon, Claire o Ada) y podrás jugar como Chris Redfield.

-HEART OF DARKNESS

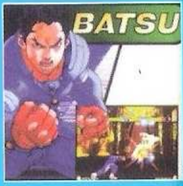
-Todos los niveles y secuencias cinemáticas:

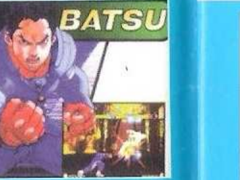




Combos:
4 golpes - 32% daño: GB GB GA ↘+PA.
4 golpes - 33% daño: GB GB PA →+PA.
4 golpes - 39% daño: GB GB GA ↓↘→+GA.
5 golpes - 52% daño: GB GB PA ↓↘→+GW.
6 golpes - 44% daño: GB GB PA →↘+GA.

Movimientos especiales:
Guts Bullet: ↓↘→+G.
Guts Upper: →↓↘+G.
Crescent Kick: ↓↙←+P.
Shooting Star Kick: ↓↘→+P.
Super Guts Bullet: ↓↘→↓↘→+G.
Rival Launcher: ↓↙←↓↙←+G (rápido).









Con el juego apagado, asegurate de que hay un pad enchufado en el puerto 2. Ahora, mantené presionados los cuatro botones de los 'hombros'. Encendé el juego y, cuando llegues a la pantalla del Menú Principal, entrá a la pantalla de Options (mientras seguí manteniendo los cuatro botones pre-



sionados). Andá a la Treehouse. De ahí, andá a Load Game y tendrás acceso a todos los niveles y secuencias cinemáticas.

-TENCHU

Trucos varios:

* Incrementar capacidad a 99: En la pantalla de Items, hacer ←←↓↓□□Δ□, mientras se mantiene presionado el botón



L1.
* Desbloquear los items escondidos: En la pantalla de Items, hacer ←←↓↓□□Δ○, mientras se mantiene presionado el botón R1.
* Aumentar el inventario de



Items: En la pantalla de Items, hacer ←←↓↓□□Δ X, mientras se mantiene presionado el botón L2.
* Restaurar la salud: En la pantalla de pausa, hacer ←←↓↓□□Δ□.
* Desbloquear los niveles: En la pantalla de Selección de Misión, hacer ←←↓↓□□Δ□, mientras se mantiene presionado el botón R2.



* Activar voz en japonés: En la pantalla de Selección de Misión, hacer ←←↓↓□□Δ○, mientras se mantiene presionado el botón L1.
* Activar armadura sexy de Ayame: Debés estar jugando como Ayame. En la pantalla de Selección de Item, con la armadura como opción, ingresar ←←↓↓□□Δ○. Si el código fue ingresado correctamente, el número de armadura disponible variará de 1 a 0.

-NASCAR 99

Anunciador escondido:

Para jugar como el comentarista Benny Parsons, debés seguir los siguientes pasos: En la pan-



talla de Menú Principal, elegí Single Race. Luego, en la pantalla de Single Race, andá a Select Track. Elegí Richmond y ubicate en Select Car. Con esta opción iluminada, ingresá el siguiente código rapidamente (dentro de los cuatro segundos): R2, R2, L1, L1, L2, L2, R1, R1,







R2, L1. El auto de Benny Parsons aparecerá entonces.



Combos:
2 golpes - 41% daño: →↓↘+PA PA.
4 golpes - 35% daño: GB GB PA →+PA.
5 golpes - 38% daño: PB PB PA ↓↘→+GA.
7 golpes - 39% daño: GB GB PA ↓↙←+PA.

Movimientos especiales:
Rengekiken: ↓↘→+G.
Shouyouken: →↓↘+G.
Enbukyaku: ↓↙←+P.
Renkyakudan: ↓↘→+P.
Fire Senpu-kyaku: ↓↙←↓↙←+P.
Rival Launcher: ↓↙←↓↙←+G (rápido).



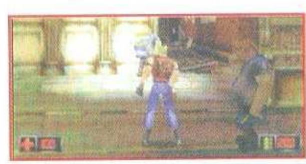
DUKE NUKEM TIME TO KILL

-PRIMERA PARTE-

El personaje digital más popular de los últimos tiempos -junto a Lara Croft- ha regresado a la Playstation. Las aventuras de Duke son más explosivas y cínicas que nunca. Acá te presentamos en exclusiva la primera parte de la más completa guía de estrategias para completar este excepcional juego...

CODIGOS

Para ingresar estos códigos, debés pausar el juego.



INVULNERABILIDAD: L2 R1 L1 R2 ↑ ↓ ↑ ↓ SELECT SELECT.



SELECCIÓN DE NIVEL: ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↑.



TODAS LAS ARMAS: L1 L2 ↑ L1 L2 ↓ R1 → R2 ←.



MUNICIONES INFINITAS: ← → ← → SELECT SELECT.

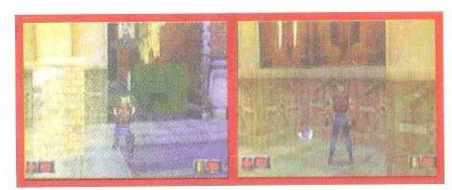


TODO EL INVENTARIO: R1 R1 R1 R1 R1 L1 L1 L1 L1 L1.

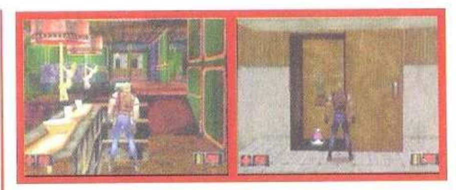


TODAS LAS LLAVES: ↑ → ↑ ← ↓ ↑ → ← → ↓.

ESTRATEGIAS
Nivel 1- Time to kill



Matá a todos los cerdos-policías y recogé los items que dejen caer al morir. Trepá por la reja cercana al auto abandonado y tomá el Atomic Health.



En el Club Bootylicious, andá a la caja registradora y presioná el botón. Un área secreta se abrirá. Agarrá el Copper para ganar el Combat Shotgun y tomá el Atomic Health del armario.





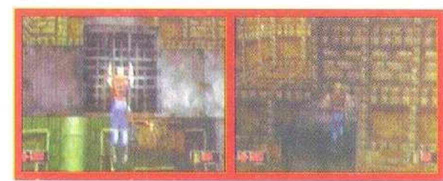
Subí por la escalera del callejón. Entrá al departamento y hablá con la chica. Tomá las bombas de abajo de la cama. Hay un Medikit en el armario. Afuera, empujá al tacho para tomar el Gatling Gun.



En el subte, andá a la izquierda. Entrá por la puerta semiabierta y accioná el switch. Volvé a la sala de control -previo uso del teléfono- y hacé que el subte vaya a vos. Ahora podrás explorar mejor los túneles.



Entrá por la puerta de la derecha -la de la izquierda lleva a la sala de transporte- y seguí hacia la derecha. Cruzá la habitación de las plataformas para encontrar el primer cristal.



Seguí derecho, doblá a la izquierda y trepá por el ducto de ventilación. Verás un Atomic Health. Andá hacia los otros ductos. Si sos hábil balanceándote, podrás encontrar un área secreta con varios items.



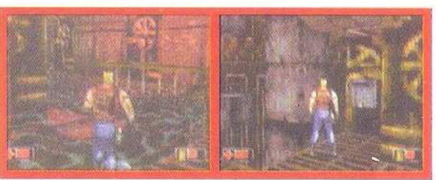
Saldrás a una habitación llena de grietas. Metete en el corredor con agua. Destruí el arma automática desde lejos y accioná la válvula. Volvé a la habitación donde está la segunda válvula.



Volvé al auto abandonado y usá una bomba en la grieta del grafitti. Seguí el camino y tomá los lentes infrarrojos. Volverás a la entrada del subte. Tomá la llave de seguridad que lleva el cerdo-policía.



Andá a la derecha del túnel. Abrí la puerta que está a la izquierda. Encontrarás una tarjeta de acceso a la sala de transporte. No la necesitarás por ahora.



Tomá el corredor de luces rojas que está a la derecha. En la sala del sistema de ventilación, encontrarás unos lentes infrarrojos a la derecha.



Entrá por el corredor de la izquierda. Subí por la escalera y dispará a la grieta. Tomá el item y bajá por la grieta. Verás municiones para RPG. Dejate caer en el hueco al final del corredor.

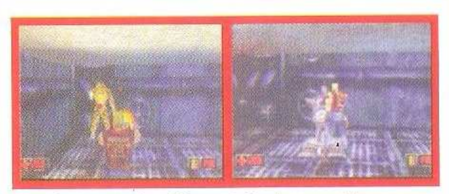


Accioná la válvula para elevar el nivel del agua. Tomá el segundo cristal. Sumergite y nadá. Hay una cámara submarina donde podrás recuperar el oxígeno.

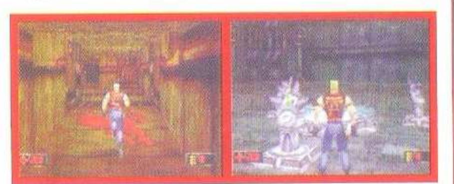
Estrategias

Estrategias





Tené preparado el Desert Eagle cuando emerjas. Tomá el cristal y sumergite de nuevo para regresar a la habitación anterior.



Volvé al subte por el nuevo acceso que has abierto y entrá a la sala de transporte. Ubicá los cristales en orden: rojo, verde y azul. Acabás de completar el primer nivel.



Volvé a la sala de ventilación. Entrá en el corredor de agua y destruí el arma automática desde lejos. Tomá el tercer y último cristal.



Challenge 1 Debés matar 20 enemigos en 2 minutos para ganar el Super Eagle. Hay tiempo suficiente, pero te dispararán desde todos lados. Limpiá primero la zona superior y luego la inferior.

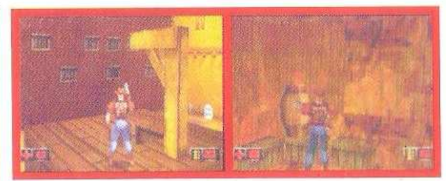
ESTRATEGIAS Nivel 2



Dispará a la horca para abrir un área secreta, pero no entres todavía. En la iglesia, cerca de la cruz de la derecha, hay una escalera. La habitación de arriba contiene dinamita y medi-kits.



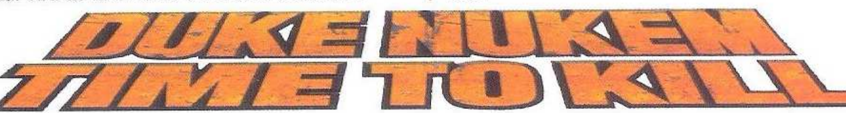
Caminá por la calle, entrando en todos los edificios. Obtendrás un fragmento de papel en el banco. Al final de la calle, entrá en la caballeriza. Tirá de la linterna en el último establo.



Salí de la iglesia y saltá dentro de la puerta-trampa. Encontrarás una Gatling Gun. Duke Power! La salida te llevará al cementerio y a otros lugares.



Se abrirá un elevador. Entrá en el pasillo y subí por la escalera que está al final del mismo: encontrarás un Atomic Health y un lanzallamas.

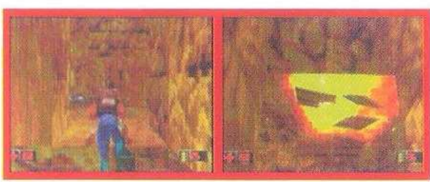




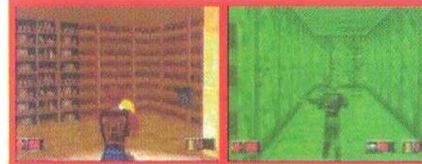
Salí por la abertura grande y andá a la izquierda. Luego de recoger los ítems, volvé a la calle principal y entrá en el edificio que está justo enfrente del Banco.



En la sala, volá la ventana y caminá hacia la plataforma. Entrá al 'saloon' y saludá a las bailarinas. Recogé todos los ítems.



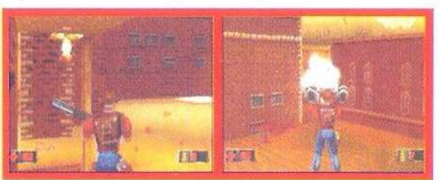
Buceá por el corredor submarino. Buscá dos áreas secretas: una tiene oxígeno y la otra armas. Seguí nadando hasta el final y volá el área que se muestra. Volvé a la entrada de la fuente.



En el sótano, abrí la pared con las bebidas carbonizadas. Subí por la escalera al final del corredor. Tomá el papel desgarrado y volvé al Banco.



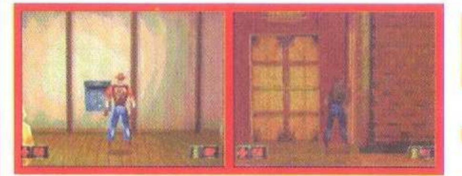
Hay un switch en la caja registradora que abre un área secreta. Hablá con la chica y tomá el rifle Búffalo de la cama. Tirá de la linterna para abrir otro área. Dispará a la grieta en el techo.



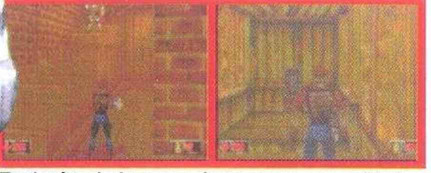
La fuente está a la derecha del 'saloon'. En el patio, empujá la caja que está cerca del vagón cubierto. Encontrarás un RPG y dinamita. Sumergite en la fuente.



Te enfrentarás a armas automáticas. Ubicate como muestra la foto para eliminar la primera y la segunda. Los ruidos de los disparos atraerán a los cerdos que están bajo tierra.



Usá los tres papeles para abrir la caja. Tomá la llave calavera y volvé a la cárcel donde estaban las armas automáticas. Usá la llave para entrar a la cárcel fortificada.



Explorá todo lo que quieras, pero con cuidado. Encontrarás el camino al elevador que te llevará a las minas.

CONCLUYE EN EL PROXIMO NUMERO





Reportaje a los creadores del NEED FOR SPEED III -HOT PURSUIT-

Sin dudas, *Need for Speed III* significó un enorme salto en lo que a juegos de autos se refiere. Y la gente de EA Canadá está orgullosa de éso.

¿Qué tan cerca tuvieron que trabajar con las empresas automotrices para desarrollar *Need for Speed III*?

Peter Royea: Tuvimos que ir a Europa i charlar con unas cuantas empresas. Incluso tuvimos que sentarnos en el asiento del acompañante junto a un piloto profesional para sentir en carne propia la sensación de viajar a enormes velocidades en autos especialmente diseñados para éso. En lo personal, soy un fanático de los autos, así que fue una emoción muy grande poder estar con los diseñadores de estos monstruos.

¿Y cómo hicieron para que su visita se traslade a los autos de la computadora?

Tony Parkes: Más que ajustar las estadísticas y condiciones de un auto, quisimos que el jugador sintiera la 'emoción' de conducir uno de estos fantásticos autos.

Peter: Queríamos hacerlo realista pero, al mismo tiempo, mantener un estilo arcade en el juego. Es una fantasía en la que no necesitás licencia, registro, seguro, dinero... Te la pasás derrapando en las curvas con uno de los autos más caros del mundo sin ninguna preocupación. La clave de este juego era que fuese divertido.

Retomaron el sistema de 'persecución'. ¿Por qué?

Ivan Allan: Prestamos mucha atención a los comentarios de los consumidores y los grupos de información. La gente pensó que la persecución policiaca era bastante estúpida en *NFS1*. Así que decidimos sacarla en *NFS2* y apuntar a un entorno de 'super autos'. Luego de *NFS2*, la gente comenzó a decir cosas como '¿Por qué hay una Ferrari corriendo en Nepal?'. Supongo que siempre consideramos muy internamente a la serie de *NFS* como *NFS: Hot Pursuit*. Pero primero queríamos estar seguros de que las pistas eran la mejor parte del juego.

Tony: Decidimos hacer las pistas divertidas como en *NFS2*. Hay demasiados juegos con circuitos retorcidos, en los que hay que hacer un giro brusco de 90 grados sobre un terreno complicado. Nos aseguramos de que cada curva fuese un sitio divertido donde manejar.

Entonces, el modo 'persecución' fue un elemento clave a la hora de diseñar los circuitos.

Peter: El modo 'persecución' es la esencia del juego. En lugar de ser un juego basado puramente en las habilidades como piloto, es un juego que trata sobre lo que pasa dentro de la cabeza del piloto. Cuando el camino está bloqueado o cuando ves luces rojas y azules destellando detrás tuyo, ¿tomás un camino alternativo? ¿Parás a un costado? ¿Decidís huir? La IA (inteligencia artificial) de la policía y los circuitos van creciendo conjuntamente.

¿Los testears encontraron atajos en los circuitos que no eran visibles?

Tony: Sí, comenzaron a encontrar formas para mejorar sus tiempos. Aproximadamente el 20 o 25 % de ellos encontraron caminos alrededor de los circuitos que nosotros ni nos habíamos imaginado. Y empezaron a superar nuestros mejores tiempos.

Ivan: Eso me molestó un poco. Nos preguntábamos: '¿Cómo diablos hicieron éso?'.

¿Cuál dirían que es la mayor diferencia entre este NFS y los otros?

Peter: Los detalles. Cada uno hizo un trabajo asombroso. Nuestros proyectos son un compendio de esfuerzos, y EA nos dió la libertad artística de hacer lo que nosotros creíamos que terminaría siendo un juego espectacular. Por ejemplo, los conos de luces rotantes en los techos de los patrulleros. Una cosa fue sugerir que se hiciera durante el diseño de los documentos; pero, cuando pude verlo en la pantalla, ¡mis ojos se me salieron de la cara! Sabíamos que estabamos detrás de algo grande. Le dimos muchísma importancia hasta a la queja más pequeña de nuestros testeadores.

¿Estuvieron influenciados por los gráficos de *Gran Turismo*?

Tony: Sí, tuvimos que volver sobre nuestros pasos cuando vimos el sistema de repetición del *Gran Turismo*. Incluso, deshechamos el mapeado de escenarios en nuestros coches y lo rehicimos. Comenzamos a concentrarnos meas en las texturas y menos en los fondos generales, como los árboles o cosas así.

Ivan: En *Gran Turismo* podés ver que el mapeado de escenarios se mantiene igual, no importa dónde estés manejando. En NFS3, el mapeado es diferente en diferentes áreas. Cuando entrás a un túnel,por ejemplo, el mapeado cambia para dar la sensación de un túnel.

Peter: Que era lo que basicamente creíamos que la gente buscaba. Todos los objetos de los fondos son muy periféricos cuando estás corriendo; estás usualmente pegado al área del auto. Sin desmerecer al *Gran Turismo*, creemos que hemos conseguido el doble de realismo y diversión. *Gran Turismo* es, basicamente, una mejora de un género viejo, mientras que estamos convencidos de que nosotros hemos aparecido con algo nuevo y fresco.

Parece ser que EA tiene una formidable relación de trabajo con los licenciatarios.

Peter: Tomamos nuestras licencias muy en serio. Como en nuestros juegos deportivos, por ejemplo. Es una relación de trabajo mutua que crece con el tiempo. Es por éso que no incluimos a Ferrari en el modo *Hot Pursuit*. A último momento Ferrari decidió que no querían asociarse con una persecución criminal por exceso de velocidad. Creemos que es vital que todos se sientan 100% cómodos con el proyecto. Después de todo, demostramos que pusimos una alta dosis de integridad en el juego.





Peter Royea es el Mánager de Producción de EA; su interés especializado en automóviles lo convirtieron en alguien indispensable para el proyecto.



El Productor Tony Parkes se aseguró de que la intensidad de una persecución de autos a alta velocidad estuviera fielmente reflejada mediante los más mínimos detalles.

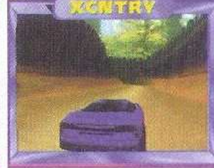
Ivan Allan, Productor Asociado, creó y pulió los diseños de los circuitos. Y jamás ha tenido problemas con la policía...

CODIGOS SECRETOS:

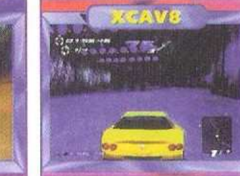
En la pantalla de Game Setup, andá a Options. Luego, a User Name e ingresá cualquiera de los siguientes códigos:



Activa el circuito oculto 'Space Race'.



Activa el circuito oculto 'AutoCross'.



Activa el circuito oculto 'Cavern'.



Activa el circuito oculto 'The Room'.



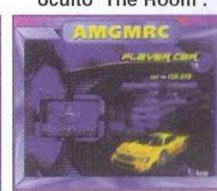
Activa el circuito oculto 'Scorpio-7'.



Activa el circuito bonus 'Empire City'.



Activa el Jaguar XJR-15.



Activa el Mercedes-Benz CLK-GTR.



Activa El Niño.



Activa todos los vehículos, incluyendo El Niño y todos los circuitos, excepto los ocultos.



Activa todas las vistas de cámaras.

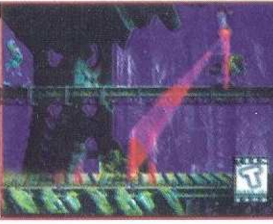
Consejos útiles de la tía Panchita

MEDIEVIL



Además de poseer excelentes gráficos en 3D, *Medievil* se destaca por muchos factores más. Con una vista similar al Tomb Raider, posee una jugabilidad excelente, con toques de humor dentro de una atmósfera fantástica. El sonido cuadra a la perfección con el juego, destacándose las voces de los personajes, suaves y graciosas, pero sin llegar a ser tediosas o estúpidas. La acción se desarrolla de manera continua y amena y las armas que el personaje principal utiliza son bastante divertdas de usar. Un sólido y muy entretenido juego que de veras vale la pena probar.

ODDWORLD: ABE'S EXODUS



Si bien *Oddworld: Abe's Exodus* no es la segunda parte del original -es, más bien, una especie de pack de extensión que no requiere tener el *Oddworld* anterior instalado-, se ha ganado un lugar de lujo por mérito propio. Se trata de un juego de plataformas endiabladamente entretenido y adictivo, uno de esos juegos con los que uno puede llegar a pasarse horas y horas idiotizado sin darse cuenta. Las formidables gráficos y el excelente sentido del humor están unidos de manera magistral con la acción. Un juego que sorprenderá hasta a los fans del *Oddworld* original.

SMALL SOLDIERS

La mayoría de los juegos derivados de filmes exitosos no han tenido demasiada buena repercusión en el mercado. Y, al parecer, *Small Soldiers* no sería la excepción. El juego posee puntos fuertes, como los gráficos y -especialmente- el sonido. Pero también muestra una gran contra: el control de los movimientos. Los personajes suelen responder tarde a las órdenes que uno les da, lo que se convierte en algo más que molesto cuando uno camina sobre una cornisa, o está tratando de apuntarle a un enemigo. Esto lo convierte, lamentablemente, en un juego que pierde la gracia y el interés en muy poco tiempo.

LA TIA PANCHITA

TEST DRIVE 5

Test Drive 5 es un muy buen juego de coches, con una formidable banda sonora, buenos gráficos y un muy buen sistema de selección de autos. Pero, aunque es superior a *Test Drive 4*, sufre de casi los mismos problemas que aquél: malos ángulos de visión en algunos circuitos, pérdida del control sobre el auto en gran parte del juego y una IA de los rivales que hace que absolutamente todos los competidores lleguen a la meta antes que nosotros por habernos, simplemente, pasado un poquito en la curva. De todas formas, *Test Drive 5* es una aceptable opción para los juegos de carreras de Playstation.



COLONY WARS: VENGEANCE



Un Arcade de naves espaciales realmente espectacular. *Colony Wars: Vengeance* supera ampliamente a *Colony Wars*. Por más dificultoso que éste último haya sido, es un juego de niños comparado con *CW: Vengeance*. Con un diseño visual, sonoro y de controles excepcional, este juego es un ejemplo de cómo deben hacerse los Arcades espaciales. El único problema es lo ridiculamente difíciles que resultan las misiones, pero es impresionantemente divertido completarlas. Un juego que debés tener aunque no seas muy adepto al género.

NASCAR 99



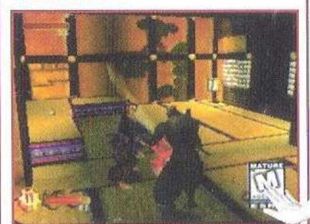
Otro buen juego de carreras para la Play. Muy buena jugabilidad, buenos gráficos y aceptable sonido. El juego se mueve bien, aunque la sensación de velocidad no está tan bien conseguida como en su antecesor. Los desarrolladores trataron de lograr una simulación auténtica de Nascar, lo que hizo a los autos bastante más lentos, un error grave si se tiene en cuenta que en estos juegos la velocidad es primordial. Más allá de éso, Nascar 99 se encuentra en un muy buen lugar dentro de la lista de juegos de coches para Playstation.

SPYRO THE DRAGON



Un Arcade fabuloso que tenés que tener. Para muchos, Spyro ha destronado a la mascota favorita de la Play, Gex: Enter The Gecko. Muy buena jugabilidad, sonido excelente y unos gráficos soberbios hacen de Spyro The Dragon un juego que se convertirá muy pronto en casi un emblema para los jugadores de video-juegos. Los graficos son los mejores que se han visto para Playstation y los controles están perfectamente realizados. En este género, casi nada se puede comparar con Spyro.

TENCHU: STEALTH ASSASSINS



Tenchu es el juego que presenta a los Ninjas de una manera meas realista que ninguno de los juegos previos del género. Un Arcade de acción muy divertido de jugar y con una atmósfera excelente. Las misiones son todo un desafío y la música acompaña a la perfección el ambiente del juego. El único problema que presenta *Tenchu: Stealth Assassins* -además de cierta pobreza en lo que a IA se refiere- es que las cámaras pueden llegar a ponerse insoportables en espacios reducidos.



¡WARNING!

THE FIFTH ELEMENT :



El Quinto Elemento realmente no estuvo a la altura de su película homónima -que bien pudo no haber sido del agrado de muchos, pero que hay que reconocer que estuvo bien hecha-. Este juego tiene una gran virtud: no haber podido realizar de manera aceptable ninguno de los elementos que lo componen. Sólo recomendable para ultra-fans del género... y hasta por ahí nomás.



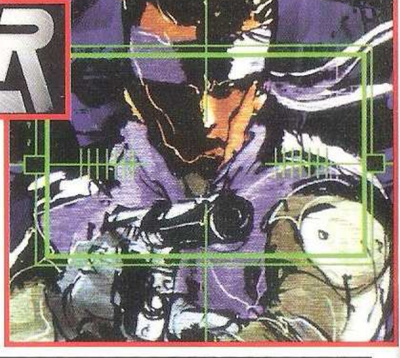
Consejos útiles de la tía Panchita

Consejos útiles de la tía Panchita


DEAD OR ALIVE™
LEI-FANG

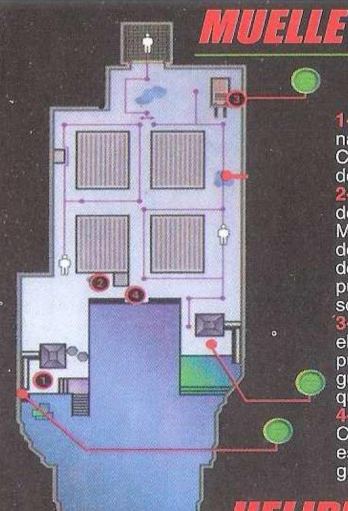
METAL GEAR SOLID

¡Espionaje táctico y acción! -Primera parte-



Uno de los más impresionantes juegos del año. Todo en Metal Gear Solid es de un altísimo nivel: las escenas animadas, la historia, los gráficos, los efectos, los secretos y las estrategias. Y éste último punto es el que nos interesa en este momento. La completa estrategia para terminar el Metal Gear Solid...

MUELLE

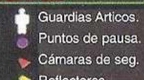


CLAVES
- Guardias Articos.
- Puntos de pausa.
- Charcos.

1- Mantenete sumergido mientras nadés y alcanzá la pared norte. Cuando el camino esté despejado, dirigite hacia la posición 2.
2- Una vez aquí, no podrás ser detectado por tus enemigos. Movete hacia la posición 3, pegado al muro de la derecha. Cuidate de los charcos: los guardias pueden oirte. Es mejor reptar sobre ellos o esquivarlos.
3- Escondete acá hasta que el elevador descienda. Cuando la puerta se abra, habrá un tercer guardia en él. Escondete hasta que pase de largo.
4- Si sos descubierto, no pelees. Corré y saltá hacia el agua. Allí estarás a salvo hasta que los guardias retomen sus posiciones.

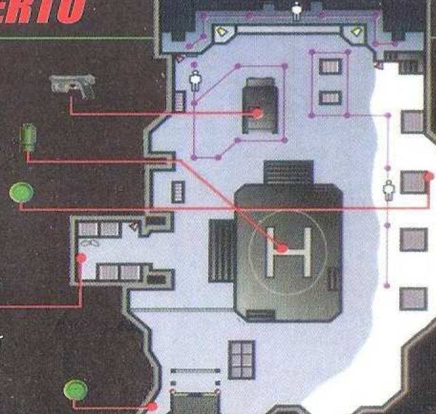


HELIPUERTO



CLAVES
- Guardias Articos.
- Puntos de pausa.
- Cámaras de seg.
- Reflectores.

1- Movete por ahí y agarrá las Raciones.
2- Debés esquivar los reflectores, ir hacia la izquierda, esperar hasta que crucen e ir por las Granadas Fragmentadoras.
3- Dirigite hacia esta habitación, pero cuidado con la cámara de seguridad. Reptá por la pared norte y hacete con las Granadas Aturdidoras.
4- Dirigite al APC en el centro del mapa y agarrá la Socom de la parte de atrás del camión.
5- El truco para alcanzar los escalones es pegarse a la pared y correr directamente por debajo de la cámara.
6- Esperá a que el guardia de arriba vaya hacia el sector izquierdo del edificio. Corré y reptá dentro del túnel del centro. No importa qué camino tomes, ambos te guiarán hacia el hangar del tanque.





HANGAR DEL TANQUE SUPERIOR

CLAVES
- Piso ruidoso.
- Cámaras de seg.
- Puertas 1, 2 y 4.



1- Cuando salgas del túnel, aparecerás aquí. Tomá las Granadas Fragmentadoras y esquivá la cámara.
2- Asegurate de detenerte aquí y tomar los Lentes Termales.
3- Una vez aquí, esquivá la cámara y descendé los escalones que te llevarán al siguiente mapa. No te preocupes por los demás cuartos de este nivel. Ya podrás volver a visitarlos.



4- Si sos detectado, corré hacia la escalera y escondete. Una vez que la toques, estarás a salvo. Hay una Ración allí.

HANGAR DEL TANQUE INFERIOR

CLAVES
- Infantería Liviana
- Rayos infrarrojos.
- Puntos de pausa.
- Puertas 2 y 5.



1- Descendé los escalones y ubicate en una posición segura. El punto 2 es un buen lugar.
2- Una vez aquí, tomá las balas de la Socom y dirigite al elevador.
3- No te preocupes por el cuarto de la derecha. Volverás después. Presioná el botón a la derecha del elevador. Puede haber un retraso, así que mejor que tengas un escondite en mente. Presioná el botón B1.
4- Si sos descubierto, corré hacia el túnel y metete dentro. El guardia no te disparará, pero debés moverte rápido porque estará haciendo rodar granadas hacia vos.
* Este guardia es un verdadero idiota. Simplemente, ponete detrás de él y noquealo. Jamás se da vuelta, así que no te preocupes.
* Reptar dentro del túnel: Este túnel lleva hacia el helipuerto. Podés encontrar balas para la Socom y una Ración aquí.









CELDA

CLAVES
- Jefe DARPA.
- Puertas 1 y 6.

1- Primero que nada, deberás correr hacia abajo a la derecha y subir por la escalera.
2- Reptá por los túneles y saldrás aquí. Tomá la Ración de debajo de la cama y salí de la celda.



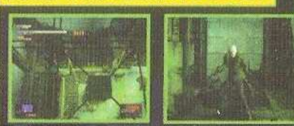
3- ¡Es una emboscada! Ubicate en el rincón de arriba a la derecha: ni las balas ni las granadas te alcanzarán. Unos 12 soldados aparecerán. Una vez que los mates, andá al elevador.

ARMERIA

CLAVES
- Explosión de C4.
- Piso ruidoso.
- Puertas
- Rayos infrarrojos.
- Cámaras de seg.
- Puertas-trampa.

1- Primero debés ir al cuarto del centro, agarrar el C4 y prepararte a ubicar algunos explosivos.
2 y 3- Hacé volar estas dos puertas.
4- Detoná un explosivo aquí y corré a ubicar la segunda carga. Si tenés problemas en encontrar las paredes para volar, golpealas con las manos y sentí la diferencia de sonidos.
5- Hacé volar las dos paredes qure quedan con C4.
No podrás acceder a la de la derecha todavía. Asegurate de estar lleno de Raciones y metete en el agujero que hiciste en la otra pared.

BOSS 1: REVOLVER OCELOT



Usá la técnica de 'disparar y correr'. No uses el C4 ni las granadas porque podrías salir lastimado. Si se te acaban las balas aparecerán más en las esquinas. Luego de cada Boss que derrotes, tu salud y capacidad aumentarán.

Arma indicada: Socom (10 tiros).
Tiempo promedio: De 3 a 5 minutos.
Dificultad: Media.

VOLVIENDO SOBRE TUS PASOS

Luego del Boss, volvé al hangar del tanque y tomá el Socom Supressor del nivel inferior. Luego, dirigite al cuarto de arriba a la derecha en el nivel superior. Encontrarás un Detector de Minas y una Ración. Bajá hasta el elevador. Llamá a Meryl al 140.15. Ella abrirá la enorme puerta del nivel 5. Ponete los Lentes Termales y pegate a la pared para detectar mejor los rayos infrarrojos. Luego de atravesarlos, abrí la puerta y pasarás al siguiente mapa: el Cañón.



Estrategias

CAÑON

VOLVIENDO SOBRE TUS PASOS

Una vez que destruiste el tanque, volvé hasta la Armería y tomá el Nikita Launcher (Lanzador de Misiles Nikita). Está en la habita-ción de arriba a la derecha. Luego, in-ternate en el Edificio Nuclear.

BOSS 2: TANK (VULCAN RAVEN)

Primero debés tomar todos los Claymores. De lo contrario, estarás tropezando con minas mientras luchás contra el tanque. Usá las Granadas Fragmentadoras. Luego, ponete cerca y lanzálas dentro de la cabina. En movimiento.

Arma indicada: Granadas (3).
Tiempo promedio: 5 minutos.
Dificultad: Fácil.

METAL GEAR SOLID

EDIFICIO NUCLEAR

PRIMER PISO

CLAVES
- Puerta 3.
- Cámara de seg.
- Guardia NBC.

1- Subí por la rampa de la izquierda y agarrá la Ración. Estudiá el edificio por la ventana.
2- Reptá por debajo de la puerta y pegate a la pared sur.
3- Una vez aquí, esperá a que no haya moros en la costa y dirigite a las escaleras.
4- Quedate acá hasta que el guardia camine hacia la derecha. No juegues con él.
5- Metete en el elevador y bajá.

Si sos descubierto, morirás sin remedio. Toda la habitación se llenará de gas hasta hacerte reventar los pulmones.



EDIFICIO NUCLEAR

SEGUNDO SUB-SUELO

CLAVES
- Cámaras de seg.
- Piso electrificado.
- Puertas 1, 3, 4 y 6.

1- Primero que nada, deberás destruir la computadora que alimenta de electricidad a todo el piso del corredor principal. Parate ahí y lanzá tus mi-siles Nikita.
2- Esta es la computadora que debés destruir.
3- Corré hacia el cuarto de abajo a la derecha. Agarrá la Máscara de Gas y corré hasta la posición 4.
4- Cuidado con esta cámara: está armada. Usá las Granadas Fragmentadoras si es necesario. Cruzá el corredor y llegá hasta la posición 5.
5- Preparate para enfrentarte al Ninja.

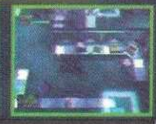






BOSS 3: CIBORG NINJA





Debés tener puestos tus Lentes Termales cuando él utilice su Stealth. Si te quedás en el medio de la habitación, podés obligarlo a saltar sobre la mesa de computadoras del centro luego de cada golpe que le des. Cuando caiga al suelo, estará extremadamente expuesto a tus golpes. Luego de que lo mates, tendrá convulsiones: alejate de él y disparale.

Arma indicada: Mano a mano.
Tiempo promedio: De 5 a 7 minutos.
Dificultad: Media.



Boss!

VOLVIENDO SOBRE TUS PASOS

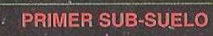
Luego de vencer al Ninja, es hora de encontrarse con Meryl. Dado que ahora tenés la tarjeta del nivel 4, podrías hacer todo el viaje de regreso hasta la Armería para conseguir la Cámara. Pero éso sería sólo una pérdida de tiempo, así que es mejor esperar un poco más e ir hasta el elevador.





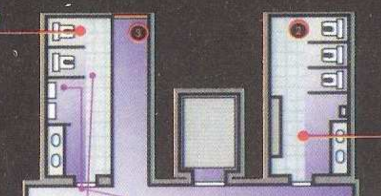




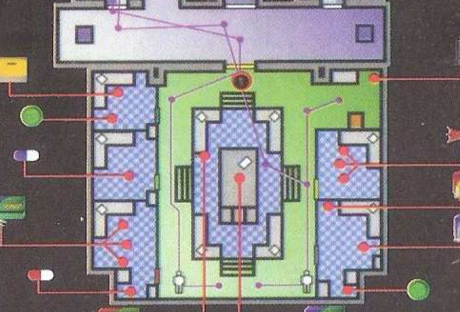


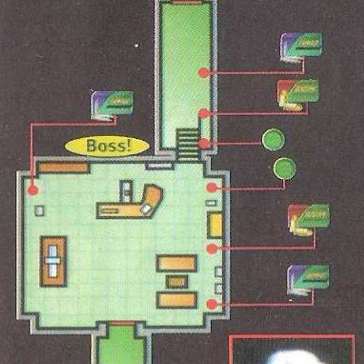
CLAVES
- Puertas 3, 4, 5 y 6.
- Soldados de Infantería.

1- Dirigite al cuarto inferior y dejá que el guardia te vea: es Meryl disfrazada. Luego, dirigite a la posición 2.
2- Hablá con Meryl. Ella te dará la tarjeta del nivel 5.
3- Si necesitás Raciones, andá al baño. Si no, atravesá la puerta.









BOSS 4: PSYCHO MANTIS





Debés noquear a Meryl para ponerla a salvo. Luego, cambiá tu controlador al puerto número 2: Mantis puede leer tu mente a través del primer puerto. Mantenete lejos del perímetro. Podés tirarte al suelo para esquivar la mayoría de sus proyectiles. Cuando Mantis haga reaccionar a Meryl, volvé a noquearla: ella no debe salir lastimada.

Arma indicada: Famas (20 tiros).
Tiempo promedio: De 3 a 5 minutos.
Dificultad: Media/Alta.





LA CUEVA

CLAVES
Puertas 5.
Lobos

1- Empezás aquí. Seguí hacia el corredor norte.
2- Aquí deberás reptar por el pasadizo para llegar al siguiente cuarto. Cuidado con los lobos.
3- Usá las Famas si es necesario. La mejor manera de eliminar a los lobos es usando la vista en primera persona mediante los Lentes Infrarrojos.
4- Podés hacerte con unos cuantos items aquí.
5- Reptá debajo de esta pared para llegar a la sección final de la Cueva.
6- Hablá con Meryl aquí. Luego, metete en el pasaje subterráneo.

PASAJE SUBTERRANEO

CLAVES
Puertas 5 Y 6.

1- Para esquivar las minas, pegate a la pared del este. No te preocupes por seguir los pasos de Meryl.
2- Luego de ver la escena, corré de vuelta a la Armería y tomá el PSG-1. Si encontrás guardias, tomate tu tiempo.

BOSS 5: SNIPER WOLF (A)

Esta chica es una verdadera profesional con su rifle. Si sos alcanzado antes de poder verla en tu mira, reubicate. Una vez que te localizó, estás perdido. Debés mantenerla pensando cuál es tu ubicación. Tomate un Diazepam cada 30 segundos más o menos y no olvides usar tus Lentes Termales. Una vez que ella caiga, **asegurate de salvar**.

Arma indicada: PSG-1 (5 tiros). Tiempo promedio: 4 minutos. Dificultad: Media

Boss!

METAL GEAR SOLID

CONCLUYE EN EL PROXIMO NUMERO



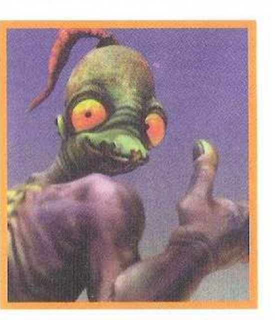
RANKING

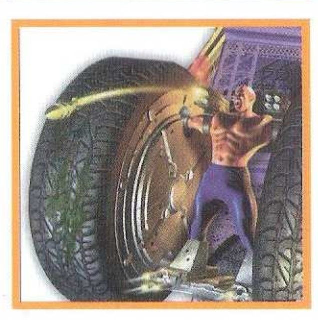
En esta sección podés dar a conocer tu opinión sobre tus juegos favoritos, mediante los rankings. Estos tres rankings fueron hechos por la redacción de Club Playstation. ¡Mandanos tu voto y armá tu ranking mes a mes!

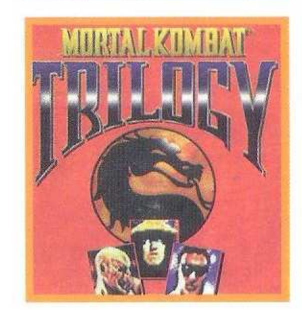
Plataformas
1- Oddworld: Abe's Oddysee
2- Metal Slug
3- Skull Monkeys
4- Rayman
5- Mortal Kombat Mythologies

Mejores Autos
1- Axel (Twisted Metal 2)
2- El Niño (Need for Speed 3)
3- School Bus 1966 (Vigilante 8)
4- Dodge Viper (Gran Turismo)
5- Ferrari (Schumacher) (F1 '97)

Lucha
1- Mortal Kombat Trilogy
2- Tekken 3
3- X-Men vs Street Fighter
4- Soulblade
5- War Gods







¡Un fabuloso concurso para ganar juegos de Playstation!

Si querés participar en este espectacular concurso, lo único que debés hacer es llenar el cupón que hay en esta misma página y crear un personaje que vos consideres que puede ser un buen héroe para un video-juego; lo dibujás y, en una hoja, aparte contándonos brevemente su historia.
Mandanos tu carta a *'Concurso Playstation', Mayday Comics, Av Corrientes 1665 2ºC, CP: 1042, Capital Federal.*
Los ganadores saldrán de un sorteo, por lo que todos aquellos que participen tendrán las mismas chances de ganar.

Primer Premio: 5 CDs de Playstation.
Segundo Premio: 3 CDs de Playstation.
Tercer Premio: 1 CD de Playstation.

Nombre y Apellido: ____________ Edad: ______
Dirección: ____________
Teléfono: ____________ Código Postal: ______
¿Qué sección de la revista te gusta más? ____________
¿Qué juegos son tus favoritos? ____________

- Arcades Lucha
- Arcades Plataformas.
- Arcades Primera / Tercera Persona.
- Aventuras Gráficas.
- Deportivos / Automovilísticos.
- Estratégicos.
- Simuladores de Vuelo / Espaciales.
- RPGs.

CLUB PLAYSTATION



-NEED FOR SPEED II

Autos y pistas Bonus.

Pistas: Para acceder a estas pistas, ingresá los siguientee passwords en la pantalla de passwords.

- Monolithic Studios - SHOTME





Proving Ground - LDKMTD
- Outback - GROWPG
- Northern Country - HTYSBD
- Pacific Spirit - WGVLQG
- Mediterraneano - BRQQQG

Para correr en un Ford Indigo, ingresá el password LILZIP. Para tener un motor Pontiac mejorado, ingresá el password



POWRUP.

-HOT SHOTS GOLF

Todos los personajes y canchas:

Para ejecutar este truco, primero debés asegurarte de que no haya ninguna tarjeta de memoria en tu sistema y de que haya un segundo controlador enchufado. Tomá el control 2 y mantené presionado L1+L2+R1+R2, antes de que la pantalla de títulos aparezca.

1. Mientras mantenés apretados los botones indicados, andá a la pantalla de títulos e, inmediatamente después de que el flash destelle, presioná ↑↑↓↑←→→←↑↑↓↑←→→←. Debés hacer esto rapidamente, mientras el logo de Hot Shots está rebotando, y terminar de ingresar el código antes de que se detenga. Una vez hecho, oirás un sonido confirmando si lo hiciste bien.



2. Empezá el juego y, en la pantalla de selección de personajes, tendrás aceso a todos los jugadores sin tener que ganártelos.



3. En la pantala de selección de cancha, verás que todas las canchas estarán disponibles ahora.

-JERSEY DEVIL

Muchas vidas:

Cuando comiences el juego, saltá sobre el chorro de agua de la fuente. Ahí encontrarás un 1-UP. Ahora, mirando hacia el City Hall, tomá el camino de la derecha. Cuando llegues al callejón sin salida, golpeá la reja que está enfrente de vos. Esta caerá dejando a la vista una tubería. Metete por ella y llegarás a Knarf's Forest.



1. Una vez que llegues ahí, volvé por la tubería para salir del nivel.



2. Ahora, volvé a la fuente y verás que el 1-UP ha regresado. Tomalo para obtener otra vida. Repetí este proceso para arrancar con muchas vidas el juego.



-ROAD RASH 3D

Doble daño:

En cualquier carrera, mantené presionado el botón L2 y obtendrás la vista alejada. Mientras lo mantenés presionado, presioná y mantené el botón R2. Manteniendo ambos botones presionados mientras corrés,



podrás inflingir el doble de daño sin tener que mirar atrás.

Combos:
4 golpes - 35% daño: PB PB GA →+GA.
4 golpes - 35% daño: GB GB GA ←+GA.
4 golpes - 39% daño: PB PB PA →↓↘+GA.
6 golpes - 71% daño: GB GB GA ←+PA →+PA ↘→+GA.

Movimientos especiales:
Cross Cutter: ↓↘→+G.
Shadow Wave: ↓↘→+G (en el aire
Shadow Cut Kick: ↓↘→+P.
Lightning Upper: →↓↘+G.
Lightning Strike: ↓↙←+G.
Super Cross Cutter: ↓↘→↓↘→+(
Double Shadow Cut Kick: ↓↘→↓↘→+P.



Trucos



-VIGILANTE 8

Trucos varios:

* Coches livianos: Entrá a Options desde el Menú Principal. Ahora, elegí Game Status y presioná el botón ○ para el ingresar el código siguiente: REDUCE_GRAVITY. Los vehículos, entonces, saltarán más alto.

* Invencibilidad: Accedé a Options desde la pantalla del Menú Principal. Elegí Game Status y presioná ○ para ingresar el siguiente código:



I_WILL_NOT_DIE. Ahora serás invulnerable a todos los golpes.

* Mismo vehículo: Accedé a Options desde la pantalla del Menú Principal. Elegí Game Status y presioná ○ para ingresar el siguiente código: SAME_CHARACTER. En el modo Arcade, podés elegir oponentes que sean iguales a tu auto.

* Aumentar dificultad: Accedé a Options desde la pantalla del Menú Principal. Elegí Game Status y presioná ○ para ingresar el siguiente código: HARDEST_OF_ALL. Tus oponentes serán ahora mas agresivos y el juego mucho más complicado.

* Sin enemigos: Accedé a Options desde la pantalla del Menú Principal. Elegí Game Status y presioná ○ para ingresar el siguiente código: GO_SIGHTSEEING.

-X-MEN vs. STREET FIGHTER

Alternar personajes:



1. Ahora hay, finalmente, una manera de alternar luchadores en el medio de un juego. En la pantalla de Menú Principal, presioná rapidamente △△→○ L1.

2. La opción EX aparecerá. Ahora podés elegir entre el Modo Original o la EX Edition (la versión normal de Playstation). También podés elegir un Full Hyper Combo Gauge que resetea al nivel 3 cada vez que lo usás en el juego. Para alternar personajes, seleccioná modo 'Original' y presioná Start. Ahora debés elegir Versus Mode desde el Menú Principal, ya que el truco sóo funciona para dos jugadores.



3. En la pantalla de selección de personajes, ambos jugadores deben elegir los mismos luchadores, pero en posiciones opuestas. Por ejemplo, si el jugador 1 eligió primero a Ryu y



luego a Ken, el jugador 2 deberá el;egir primero a Ken y luego a Ryu. Una vez hecho ésto, elegí las opciones y comenzá el juego.

4. Para alternar los luchadores en el medio del juego, presioná



L1+R1. Si configuraste los botones de manera diferente, presioná Golpe Alto + Patada Alta para alternar los personajes.

-CRIME KILLERS

Passwords:

Desde el Menú Principal, andá al menú de Enter Password e ingresá cualquiera de las siguientes:

Stage 2 - Suburbia Blues: ○□X△□X△□△○.

Stage 3 - The Break-In:



Combos:
4 golpes - 35% daño: GB GB PA →+GA.
4 golpes - 42% daño: PB PB GA ←+GA.
5 golpes - 45% daño: GB GB PA →+PA.

Movimientos especiales:
Fast Ball: ↓↘→+G.
Grand Slam Smash: →↓↘+G.
Homicide Slide: ↓↘→+P.
Catcher: →↘↓↙←+G.
Baseline Shuffle ←+PB+PA
(Durante Deslizamiento: PB)
(Durante Patada: PA)
Hundred Balls: ↓↘→↓↘→+G.
Home Run Hitter: ↓↙←↓↙←+G.





○○□X△○○○○○.
Stage 4 - Rapid Response:
○○□△○○□△□X.
Stage 5 - Cult Moves:
△○○○○○○○○□△.
Stage 6 - The Kidnap:
□△□△○□XXX△.
Stage 7 - Family:
○○○○□X△○○○.



Stage 8 - Police Hijack:
□△□X△□X△□X.
Stage 9 - The Rescue:
XX△○□X△□△○.
Stage 10 - Static:
○△○○□X△○○○.
Stage 11 - Use of Force:
□△□△○○□△□△.
Stage 12 - The Deadline:
□△□△□△○□△□.
Stage 13 - M.E.:
XXX△○○○□XX.
Stage 14 - Freeway Racers:
XXXX△○□XXX.
Stage 15 - Revelation:
X△□XX△○□△□.
Epílogo: X△○□△□X△□△.

-DIABLO

Pociones y elixires infinitos
(funciona en modo de 1 o 2 jugadores):
Parate en un área en donde puedas arrojar nueve items. Ubicá el item a duplicar en el cinturón; arrojá los nueve items; seleccioná el item a duplicar en



el cinturón; presioná X y presioná △. Los items caerán y tendrás el duplicado en el suelo y el original en el cinturón.

Toneladas de oro:
Comenzá un juego de 2 jugadores. Cargá dos del mismo personaje. Perderás todo en tu inventario, pero obtendrás oro a cambio (funciona mejor con items mágicos caros.

-BOMBERMAN WORLD



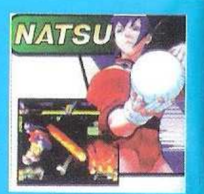
Máximo Poder:
Para comenzar con bombas de detonación remota y largo alcance, usá alguno de estos códigos:
Area 1: 7327.
Area 2: 9717.



Area 3: 5211.
Area 4: 1814.
Area 5: 1029.

Bonus Modes:
Para acceder a los modos secretos, ingresá alguno de los siguientes códigos:
Special VS Mode: 5656.
Special Battle Mode: 4989.
Battle Royal Mode: 1616.
Maniac Mode: 4622.

Passwords:
Stage 1:
Area 1: 8010.
Area 2: 1180.
Area 3: 8086.
Area 4: 2919.
Area 5: 1021.
Stage 2:



Area 1: 0127.
Area 2: 1220.
Area 3: 1018.
Area 4: 0804.
Area 5: 0714.
Stage 3:
Area 1: 1027.
Area 2: 2413.
Area 3: 3009.
Area 4: 6502.
Area 5: 6809.
Stage 4:
Area 1: 0627.
Area 2: 8808.
Area 3: 3674.
Area 4: 4891.
Area 5: 0605.
Stage 5:
Area 1: 0730.
Area 2: 2151.
Area 3: 3562.
Area 4: 3812.
Area 5: 2203.

-DESTRUCTION DERBY 2

Todos los circuitos:
Para acceder a todos los circuitos, simplemente escribí **MACSrPOO**. Luego de ingresar el código, volvé y empezá una





carrera de práctica en cualquiera de los circuitos.
Ver los créditos:
* Escribí **CREDITZ!** para ver unos entretenidos créditos ani-



mados de todos los programadores y artistas del juego.
* Ver créditos y FMV:
Escribí **ToNyPaRk** para ver un video de todos los créditos y unos FMV en los fondos.

-ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE

* Cambiar de nivel: Andá a la pantalla de Options e ingresá el siguiente código: mientras mantenés presionado R1, apretá ↑→←□○△□→←↑→. Esto te permitirá cambiar de nivel.
* Ver los FMV: Andá a la pantalla de Options, mantené presionado R1 y apretá ↑←→□○△□→←↑→. Ahora podrás ver las escenas en Full Motion Video.



-TOMB RAIDER 2

Armas y municiones:
Durante el juego, encontrá un área en la que estés a salvo y mantené presionado R2. Luego, sin soltar el botón, da un paso a la izquierda, a la derecha y a la izquierda, uno hacia atrás y otro hacia adelante. Ahora soltá R2 y girá en el lugar tres veces en cualquier dirección hasta que



Trucos





quedes mirando hacia donde lo hacías originalmente. Luego, saltá hacia atrás y rodá en el aire. Estos extraños movimientos te darán todas las armas, 5000 balas para cada una de ellas y 50 de cada tipo de medi-pack.

-WIPEOUT 2097

Trucos varios:
Los siguientes códigos deberán ser ingresados en la pantalla del Menú Principal:
Phantom Class: △△△○○○.
Todas las pistas: □○△○□.
Piranha Ship: XXXX○△□.
Ingresá los siguientes códigos



en cualquier momento durante el juego manteniendo presionado L1+R1+Select:
Tiempo infinito: △□○X△□○X.

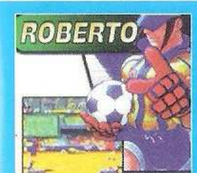


Minigun: □○X□○X△.
Escudo infinito: △X□○△X□○.



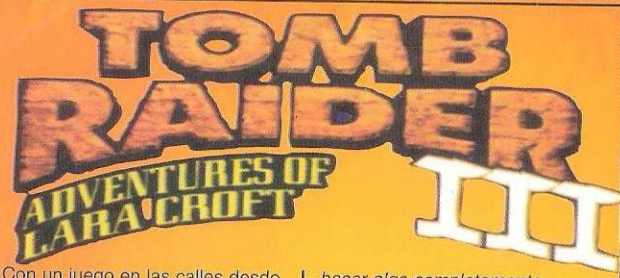
Combos:
4 golpes - 40% daño: GB GB GA →+GA.
5 golpes - 60% daño: GB GB GA →+GA.
5 golpes - 55% daño: PB PB GA →+GA ↓↘→+GA.
5 golpes - 61% daño: GB GB PA →+GA ↓↘→+GA.
9 golpes - 75% daño: PB PB ↙ GA →+GA ↓↘→↓↘→+GA.

Movimientos especiales:
Jumping Serve: ↓↘→+G.
Sliding Receive: →↓↘+G.
Rolling Receive: ↓↙←+G.
Tokkun Spike: ↓↙←+G (en el aire).
Thousand Spikes: ↓↘→↓↘→+G.
Blazing Spike: ↓↘→↓↘→+G (en el aire).



Combos:
7 golpes - 65% daño: GB GB GA PA PA PA.
6 golpes - 55% daño: GB GB PA ←+PA →↓↘+PA.
10 golpes - 86% daño: GB GB PA ←+PA ↓↘→↓↘→+PA (rápido).

Movimientos especiales:
Shining Save: ↓↘→+G.
Long Shot: ↓↘→+P.
Rising Kick: →↓↘+P.
Sliding Kick: ↓↙←+P.
Bicycle Kick: ↓↘→+P (en el aire).
Victory Goal: ↓↘→↓↘→+P.
Rival Launcher: ↓↙←↓↙←+P (rápido).



Con un juego en las calles desde hace menos de un año, es sorprendente que la tercera parte de Tomb Raider haya llegado a nosotros antes del fin de 1998. Tan sorprendente como que este juego realmente ha realizado un salto importante con respecto a sus dos predecesores. Con respecto a ésto, Jeremy Smith -jefe de diseñadores de Core- comenta: *"Realizamos nuevos vehículos, alta resolución en la Playstation, nuevos movimientos, nuevo sistema de iluminación. El cambio -y el esfuerzo- más fuerte fue la transición de la resolución media del Tomb 2, a la resolución alta del Tomb 3"*. Adrian Smith, director de desarrollo, agrega: *"Hemos elevado muchísimo la velocidad del engine. Queríamos mejorar todos los factores ambientales para que los niveles fuesen más nteresantes. También volvimos nuestra vista atrás para mirar nuevamente al Tomb 1. Queríamos hacer las cosas menos lineales: cuando entrás a una habitación, no ves solamente una salida. En el Tomb 3 hay multiples rutas a través de los niveles y cada una de ellas ofrece diferentes tipos de desafíos"*.

Al parecer, cuando Tomb Raider 2 acababa de salir a la calle, la idea del equipo era esperar un buen tiempo antes de sacar Tomb Raider 3. De hecho, tenían pensado invadir los comercios para la Navidad del 99. *"Tuvimos que adelantar el proceso por la demanda de los consumidores. Recibimos una gigantesca cantidad de cartas que los usuarios nos mandaban exigiendo otro juego más"*, cuenta Jeremy Smith. *"Queríamos esperar para poder hacer algo completamente nuevo... Pero en éso es en lo que el equipo original está trabajando actualmente. Podés llamarlo 'Tomb Raider: Next Generation'. Se están realizando investigaciones y estudios sobre nuevas formas de hacer las cosas. Incluyendo un nuevo equipo de trabajo, también hemos incluído ideas frescas"*.

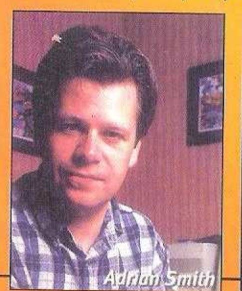
Martin Gibbins -programador en jefe- y Richard Morton -diseñador de niveles- continúan la historia. *"Basicamente, queríamos hacer un juego que uniera al Tomb 2 con el Tomb 3 o Next Generation"*, explica Morton. *"Tomb 3 iba a tener originalmente el nuevo engine y el nuevo sistema de animaciones, pero éso forma parte ahora del proyecto Next Generation. En un principio, el Tomb 3 (antes de ser considerado como Tomb 3) iba a llamarse 'The Further Adventures Of Lara Croft', pero mientras íbamos progresando, nos dimos cuenta de que habíamos conseguido algo grande con la iluminación y con los bloques triangulares para el suelo, de manera que podíamos confeccionar objetos poligonales más complejos. Entonces, surgió la pregunta inevitable: ¿Por qué no hacemos de ésto el Tomb Raider 3? Fue así que conseguimos nuevos y mejores vehículos, diferentes vestimentas y otros chiches pero, fundamentalmente, conseguimos una estructura de los niveles completamente diferente"*. Es el turno de Gibbins: *"Para ser honestos, no estábamos contentos con el aspecto visual del Tomb 2. Era bastante limitado, especialmente con algunos de los efectos. La iluminación estaba limitada a bloques de suelo individuales, así que hicimos que toda la cosa fuera más dinámica y agregamos filtros de colores a la iluminación"*.



"Tomb 3 fue desarrollado especialmente pensando en la Playstation", Martin Gibbins, programador en jefe.

"El Tomb Raider original", continúa Gibbins, *"fue realizado pensando en las PC. Y lo mismo ocurrió con el Tomb 2.La paleta de colores estaba restringida a 8 bits. Pero el Tomb 3 fue desarrollado especialmente pensando en la Playstation. Todo fue construido en base a las capacidades de la máquina; paleta de 16 bits, transparencias y cosas como ésas"*. El engine de triángulos-polígonos permitió construir formas mucho más complejas y de una manera más eficiente, como por ejemplo, una cúpula o domo. Algo que antes no se podía hacer. También fue posible realizar el agua de una manera más realista y producir efectos dinámicos con las texturas. *"En una de las áreas"*, comenta Gibbins, *"realizamos unas arenas movedizas, con una estructura idéntica a la del agua, pero con una textura sólida"*.

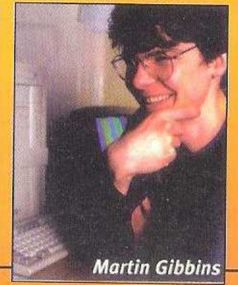
En cuanto a los movimientos, los desarrolladores se aseguraron de conseguir nuevas formas que la gente notara enseguida, como el balanceo que realiza Lara sobre una barra al estilo de un mono, o las sogas en 3D para que Lara haga uso de ellas. Asimismo, pusieron un enorme esfuerzo en hacer que Mrs. Croft pudiera tomar objetos de una mesa sin tener que subirse a ella (por fin).



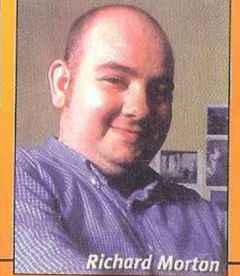
Adrian Smith



Jeremy Smith



Martin Gibbins



Richard Morton

Por último, hay un nuevo movimiento que le paermite a Lara arrastrarse y reptar. Esto abrió una cantidad de innumerables habitaciones y pasadizos secretos a los que Lara puede acceder de esta manera.

"La IA (inteligencia artificial) fue un punto fundamental", explica



Adrian Smith. *"El encargado de ella, Tom, es todo un doctor en lo que a IA se refiere. Es algo a lo que nunca se le dió demasiada importancia en el Tomb 2, pero si te fijás en el nivel tibetano, verás que los monjes emplean un efectivo sistema de IA: si Lara interviene en la pelea, ellos cambian sus actos. Tom es un tipo que, por un lado, es muy académico. Pero, por otro, es un adorador de los video-juegos. Eso ayudó a que se entendiera a las mil maravillas con los programadores y que la IA quedara perfectamente insertada en los códigos del resto del juego. Los enemigos ahora están capacitados para oírte e ir a investigar"*.

Pero, los gráficos y la tecnología no son las únicas diferencias en Tomb Raider 3. Hay un nivel principal en el que hay que comenzar pero, luego, la historia se abre en tres diferentes aventuras, las cuales pueden ser jugadas en cualquier orden. Una vez que te decidiste por una de las aventuras, debés terminarla y encontrar el artefacto. No es posible grabar, volver al nivel principal y



comenzar otra de las aventuras. De todos los niveles, el de Londres es el más llamativo. No sólo la ambientación que rodea a Lara es diferente a las que nos tenían acostumbrados, sino que Lara está vestida con un ajustado traje de lycra negro. En este nivel, se debe saltar por los techos, internarse en la red de subterráneos, moverse a través de túneles y entrar en un edificio en donde se debe anular el sistema de vigilancia y de alarmas, robar el arte-



facto en cuestión y huir raudamente. *"Involucra una forma de proceder mucho más sigilosa y silenciosa"*, explica Morton, *"Algo así como ser 007 durante un nivel. Habrá que moverse con cautela, protegido por las sombras. Creo que es el nivel más impresionante en lo que respecta a gráficos y estilo de juego."*

SUPER TRUCOS

Selección de nivel:

Mientras estás jugando en el primer nivel, poné pausa y presioná L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, R2. Ahora la máquina interpretará que ganaste el nivel y podrás grabar la pantalla donde estabas. Podés repetir ésto en todos los niveles del juego.

Todos los items y las armas:

Con este truco podrás hacerte con todos los items y las armas disponibles durante el juego (algo muy util si te encontrás en problemas). Para hacerlo, poné pausa e ingresá el código L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, L2.

LOS EFECTOS DEL TOMB RAIDER 3

Superficialmente, Tomb Raider 3 puede ser acusado de verse casi igual que sus predecesores. pero cuando uno hecha un vistazo más de cerca, encuentra un montón de efectos (algunos un tanto subliminales) insertos en el juego. De esta manera, los desrrolladores consiguieron una ambientación notablemente más realista.

Reflejos:
A pesar de no usar un sistema de mapeado de reflejos reales (la Playstation correría de manera muy lenta con él) los artsitas trataron de realizar todos los escenarios y fondos de la manera más realista posible.



Efectos de partículas:
Aparte del engine de polígonos basados en triángulos, otro de los cambios más significativos en cuanto a lo tecnológico, es el nuevo sistema de partículas. Este nuevo engine de efectos permite realizar efectos especiales que simulan las partículas de humo, niebla o fuego.





Iluminación coloreada:
Habrás oido hablar mucho de ésto en el N64 o en las PCs con tarjetas aceleradoras 3D, pero es ahora que los programadores apuntan en esta dirección por primera vez en la vida de las Playstation. Esto produce una tremenda diferencia en cuanto a la atmósfera y todos los niveles del Tomb 3 hacen un excelente uso de este sistema. También vale la pena destacar que toda un area completa puede ser iluminada con este nuevo engine, en lugar de las zonas individuales de los dos juegos anteriores.